

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komputer saat ini begitu pesat. Awalnya, komputer digunakan sebagai alat berhitung. Seiring berkembangnya teknologi komputer, komputer digunakan sebagai piranti untuk memudahkan pemakainya dalam menyelesaikan pekerjaan. Melalui dukungan beberapa software, pengguna dapat melakukan segala aktivitasnya menggunakan komputer. Multimedia merupakan salah satu hasil dari perkembangan dunia komputer, dimana komputer digunakan untuk menggabungkan berbagai informasi antara lain suara, teks, dan gambar, sehingga menghasilkan suatu informasi yang menarik dan lebih mudah dipahami.

Game edukasi merupakan suatu bentuk permainan yang berperan dalam membantu mendidik anak. Permainan dan bermain sangat identik dengan dunia anak-anak. Melalui permainan, anak-anak dapat mempelajari/mengenal banyak hal, yang sebelumnya mereka tidak mengerti.

Bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain itu anak dapat menerima rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak (Prasetyo, 2007).

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselesaikan melalui jalur formal, non formal, dan informal. Taman kanak-kanak adalah pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Maka dari itu penulis melakukan penelitian di TK Pertiwi II Trasan, Juwiring, Klaten.

Game edukasi ini berupa *game* kegiatan Vino, dimana difokuskan pada pengenalan benda kepada anak-anak. *Game* ini diharapkan dapat menambah pengetahuan anak terhadap benda-benda yang ada dalam kehidupan nyata, baik itu benda mati maupun benda hidup.

Perangkat *software* yang digunakan yaitu Macromedia Flash 8. Flash dapat dijadikan sarana untuk membuat *game* yang interaktif. *Game* interaktif dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Action Script*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengangkat judul “Desain Karakter dan *Game* Edukasi untuk Anak Usia Dini Menggunakan Macromedia Flash”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas masalah yang ingin dipecahkan dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat desain karakter yang dapat mewakili dunia anak.
- b. Bagaimana membuat *game* edukasi yang menarik dan interaktif untuk anak.
- c. Bagaimana membuat proses belajar anak lebih menarik dan menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini diharapkan dapat mencapai sasaran dan tujuan, maka permasalahan yang ada dibatasi sebagai berikut:

- a. Program yang digunakan untuk merancang *game* edukasi adalah macromedia flash 8.
- b. Permainan berupa pengenalan benda kepada anak-anak, seperti alat transportasi, binatang, dan tumbuhan.
- c. *Game* edukasi dirancang sebagai media bermain dan belajar untuk anak usia 4-6 tahun.
- d. Perancangan program meliputi desain, animasi dan actionscript.
- e. *Game* berbentuk 2 dimensi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat karakter yang dapat mewakili dunia anak.
- b. Merancang dan membuat *game* edukasi untuk membantu anak dalam belajar.
- c. Membuat proses belajar pada anak lebih menarik dan menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Menjadikan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Bagi anak dapat digunakan sebagai media bermain dan belajar.

- c. Bagi guru dan orang tua dapat digunakan untuk membantu anak dalam belajar.
- d. Bagi para akademis dan para peneliti dapat digunakan sebagai informasi dan pengembangan untuk penelitian selanjutnya, serta sebagai khasanah baca bagi mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab II berisi tentang telaah pustaka yang berhubungan dengan pembuatan program ini dan landasan teori yang menjadi acuan atau petunjuk dalam pembuatan program ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III membahas proses kerja disertai penjelasan proses langkah penelitian dan pengambilan data untuk perancangan program.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi hasil dan pengujian dari program yang dirancang.

BAB V : PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari penilaian pada saat pengujian, kelebihan dan kekurangan program serta saran-saran.